

PRESENTED BY:
BARAK FINKEL



- ה-*BLASPHEMOUS* הוא משחק פעולה-פלטפורמה מז'אנר ה-METROID-VANIA המתרחש בארץ המקוללת קווסטודיה.

- השחקן שולטים בדמות ה-PENITENT ONE, לוחם בודד הלכוד במעגל אין-סופי של חרטה, ומנסים לסיים את הקללה הידועה בשם "הנס" שמכה בעולם.

- לאורך המשחק השחקן חייב להילחם באויבים מגוונים, להתגבר על מלכודות קטלניות, להכיר את הדמויות השונות במשחק ולהביס בוסים מאתגרים כדי לחשוף את סודותיה האפלים של הארץ.

- תוך כדי התקדמות, הוא אוסף יכולות ושדרוגים שיעזרו לו לשרוד את הארץ הקשה של קווסטודיה, במטרה לשבור את מעגל הסבל.



מבוא



טיזר למשחק



אתגר



הכישורים הנדרשים בכדי לשחק במשחק הם:

שליטה בתזמון:



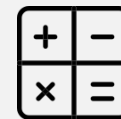
במהלך קרב, על השחקן להבין מתי הרגעים הנכונים לתקוף, להתחמק ולהשתמש ביכולות.

תנועה חכמה על פלטפורמות:



על השחקן לתכנן קפיצות מדויקות בין הפלטפורמות השונות ולדעת להתחמק ממלכודות קטלניות.

ניהול משאבים:



השחקן צריך להכיר את ההגבלות שיש על משאביו ולדעת להשתמש בהם בחכמה עד נק' השמירה הבאה.

חקירה:



על מנת לגלות את שדרוגים חדשים ואת סודות המשחק, על השחקן לנוע בסקרנות לכל אורך המפה.

סבלנות (!!!):



המשחק מאתגר ולא סלחני, לכן השחקן ימצא את עצמו מנסה שוב ושוב עד שישלוט בכל הנ"ל בכדי לעבור את כל שלבי המשחק.

אתגר



- רמת הקושי במשחק אינה ניתנת לבחירה. המשחק מתוכנן להיות מאתגר באופן אחיד לכל אורכו, בסגנון המזכיר את משחקי ה-Soulslike.
- עם זאת, המשחק כן מבצע התאמת קושי דינאמית לאורכו בדרכים הבאות:

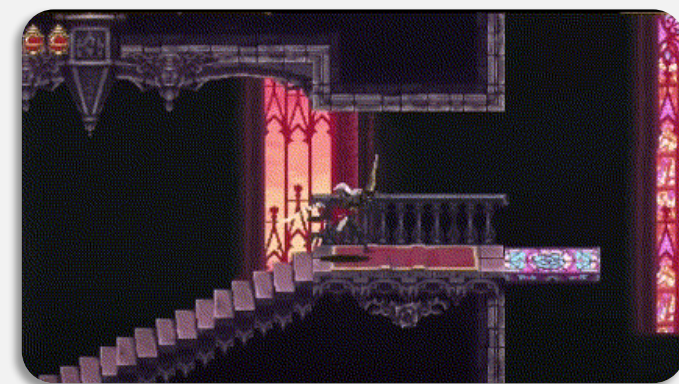


אויבים חדשים וחזקים יותר:

לאורך המשחק, מוצגים אויבים חדשים עם יכולות יותר מסוכנות שמצריכות מהשחקן יותר זהירות לעומת הקודמים.

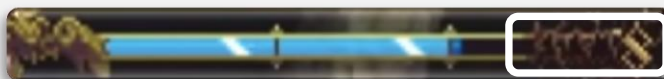
חידוש והעלאת תדירות של מלכודות:

בשלבים מתקדמים יותר השחקן נדרש לשים יותר תשומת לב למלכודות ואתגרי פלטפורמה במקביל ללחימה.



קנסות על פסילות:

הקנסות על משאבי השחקן עולים באופן יחסי לקצב גדילתם במשחק, לכן החשש מפסילה תמיד נשאר.



גורמים המושכים את תשומת ליבו של השחקן:

אקשן רציף:

קצב האויבים והדרישה המתמדת לתנועת השחקן משאירים אותו בקצה הכיסא באופן רציף, תוך שמירה על מתח גבוה ודחף מתמיד להשתפר.



עיצוב גרפי מיוחד:

הסביבה, האויבים ויכולות השחקן בולטים מאוד ע"י שימוש צבעים וקונטורים חזקים.

ניכרת השפעה מהאומנות הדתית והבארוקית של ספרד, שגורמת לשחקן להרגיש שהוא משחק ביצירת אומנות.

מוזיקה סוחפת:

פס הקול של המשחק ואפקטי הסאונד השונים יוצרים אווירה רציפה של מתח וציפייה וכך השחקן נותר מרוכז.

כל אזור במשחק בעל פס קול מיוחד ששונה מהאחרים אך עדיין משמר את האווירה הקודרת של המשחק.

זרימה



השחקן מרגיש שליטה וכי הוא משפיע בעולם המשחק בדרכים הבאות:

כישורי קרב מתפתחים:

הקרב במשחק מציע שפע של אפשרויות התקפה והגנה, עם יכולות שונות ומגוונות, והשחקן נדרש להתמצא בהן ע"י הליכי ניסוי וטעיה רבים. מאחר והקרבות במשחק מאתגרים ולרוב דורשים מס' ניסיונות, השחקן ירגיש סיפוק לאחר כל קרב מוצלח.

התקדמות בעולם המשחק:

העולם של *BLASPHEMOUS* מעורר את סקרנות השחקן. חקירתו מובילה לפתיחת אזורים חדשים, גילוי סודות וקבלת יכולות חדשות. הצורך המתפתח לחזור לאזורים קודמים עם כוחות חדשים מחזק את תחושת ההשפעה והמעורבות של השחקן בעולם המשחק.

הסיפור ומשימות הצד:

השחקן משפיע על גורל דמויות המשנה דרך החלטותיו, כשהבחירות שלו עשויות לתגמל אותו, לשנות את הסיפור ואף להוביל לסופים שונים במשחק.



המשוב להצלחות וכישלונות ניתן בפן הפסיכולוגי ולא באופן ישיר

זרימה



באופן כללי, המשחק מתאים הכי הרבה לשחקנים הישגיים שרוצים להתגבר על קשיים מרובים. עם זאת, ישנן חוויות משעשעות נוספות ששחקנים מסוג אחר יאהבו:



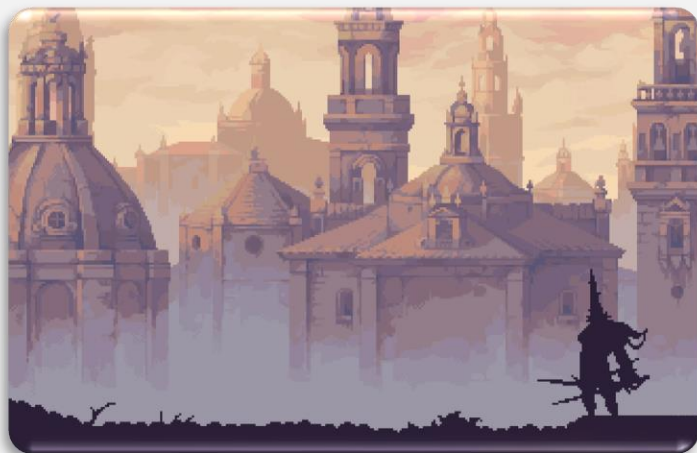
אספנות:

ניתן לאסוף חפצים ייחודיים ולהגיע לאיזורים סודיים במשחק שלא בהכרח קשורים ישירות להשלמת המשימה המרכזית – מתאים לאספן.



משימות צד:

חלק מהאינטראקציות עם דמויות המשנה כוללות משימות צדדיות עם נגיעות אישיות יותר, כמו עזרה לדמויות במצוקה – יכול מאוד להתאים לשחקן הבמאי.



חקר העולם ונופיו:

למרות אופיו הקודר של המשחק, השחקן יכול לקחת רגע כדי להתבונן בפרטים האמנותיים המושקעים והאווירה הייחודית של כל אזור – מתאים מאוד לשחקן הסייר.

שעשוע



רגשות



לאורך המשחק, השחקן כלל הנראה ירגיש את הרגשות העיקריים הבאים:

תסכול לעומת סיפוק:

הקרבות המתגרים וההתקדמות האיטית לאורם גורמים לשחקן להרגיש **חסר אונים**, לאור קשיים חוזרים ונשנים. אך כשהוא מצליח להתגבר עליהם, הוא חווה תחושת **סיפוק** אדירה.

סקרנות:

הסודות והאזורים המוסתרים מעוררים והתגמול בחשיפתם מעוררים בשחקן תחושת **תשוקה** לגלות ולחקור עוד. בנוסף, כל גילוי חדש מזין את הרצון להבין את העולם ואת סיפורו.

עצב:

האווירה הקודרת והמפגשים עם דמויות במצוקה יוצרות בשחקן תחושת **הזדהות** עם הכאב של הדמויות, שמעוררת עצב פנימי על מצבן ודוחפת אותו לעתים לנסות לעזור להן.

פליאה:

כל טוויסט בעלילה או גילוי בלתי צפוי מייצר בשחקן תחושת **התרגשות** ו**פליאה**, כאשר משהו חדש ומסקרן מתגלה לפתע, מה שמזכיר לו שהעולם רחב ומלא בעומק.

סיפור רקע

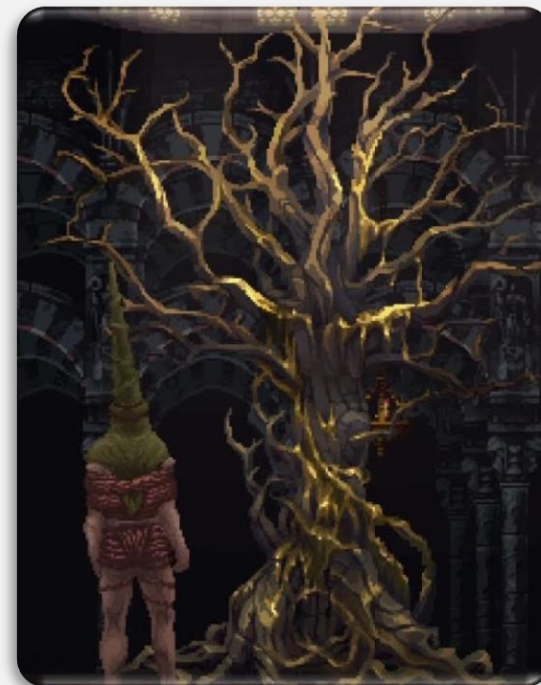


BLASPHEMOUS מתרחש בעולם אפל בשם Cvstodia בו עקרונות דתיים קיצוניים, המזכירים באופיים את הנצרות הקתולית הספרדית הישנה, אשר שואפים לכפות עונש וכפרה על כל תושבי העולם.

עקרונות כוזבים של כוחות רעים הוגדרו כדת והאמונה בעולם, מה שהוביל ל אלימות ולהרס עצמי כחלק משלטון רודני זה.

הסיפור עוסק בגעת "חילול הקודש", שבה נגרם אובדן מוסרי כתוצאה מעיוות האמונה ואובדן דרך הארץ.

כתוצאה מהעיוות, תושבי Cvstodia הפכו למפלצות חסרות נשמה או רצון עצמי, שצריכים לשלם על חטאיהם.



סיפור רקע

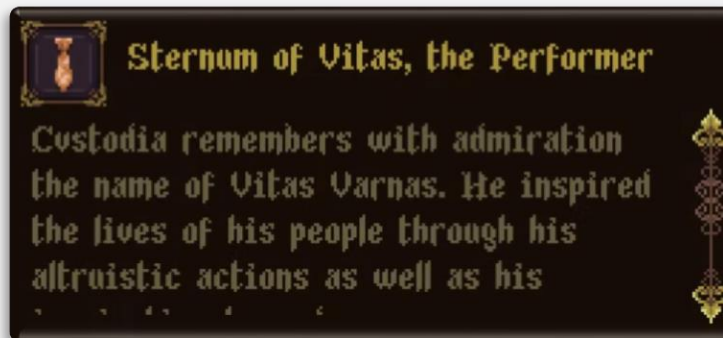


המשחק לא מציג את כל הסיפור בצורה ישירה, אלא משאיר הרבה ממנו לא-ודאות ומסתורין, מה שמעמיק את התחושה של חקירה. הרבה מהתוכן הזה מועבר בצורה עקיפה דרך:



סביבות העולם: הסיור בעולם המשחק חושף פרטים לגבי מצבו של העולם – עיצוב הרקעים, האויבים, הערים המרכזיות וכו' מעידים על המצב העגום במשחק.

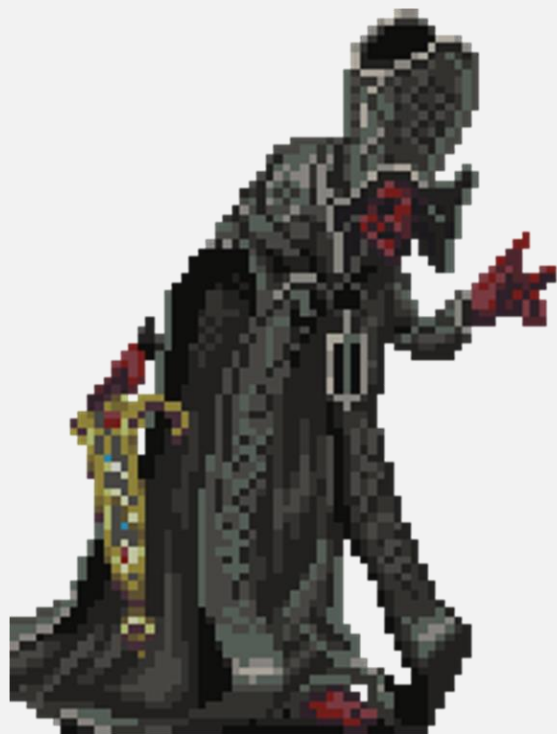
דיאלוגים: דמויות משנה מספקות רמזים לעברו של השחקן ולמצב העולם, אך לא כל פרט מוסבר במפורש, מה שמוביל את השחקן לפרש את הסיפור בעצמו.



פריטים שנמצאים במהלך המשחק: השחקן מוצא פריטים ויכול לקרוא את התיאור שלהם שמספק מידע אודות ההיסטוריה של עולם המשחק.

המשחק מתמקד בכך שהשחקן יחשוף את סיפורו האישי והעולמי דרך חווית המשחק עצמה, במקום להציג את כל המידע מראש.

המתנגד העיקרי, HIS HOLINESS ESCOBAR



נביאו של "הנס" שמוביל את העולם והחיים
של הדמויות למקום של אלימות, עינוי וסבל.

גיבור המשחק, THE PENITENT ONE



דמות נרדפת וחסרת זיכרון,
המנסה למצוא כפרה על חטאיו ולהציל
את העולם מהסבל המתפשט סביבו.

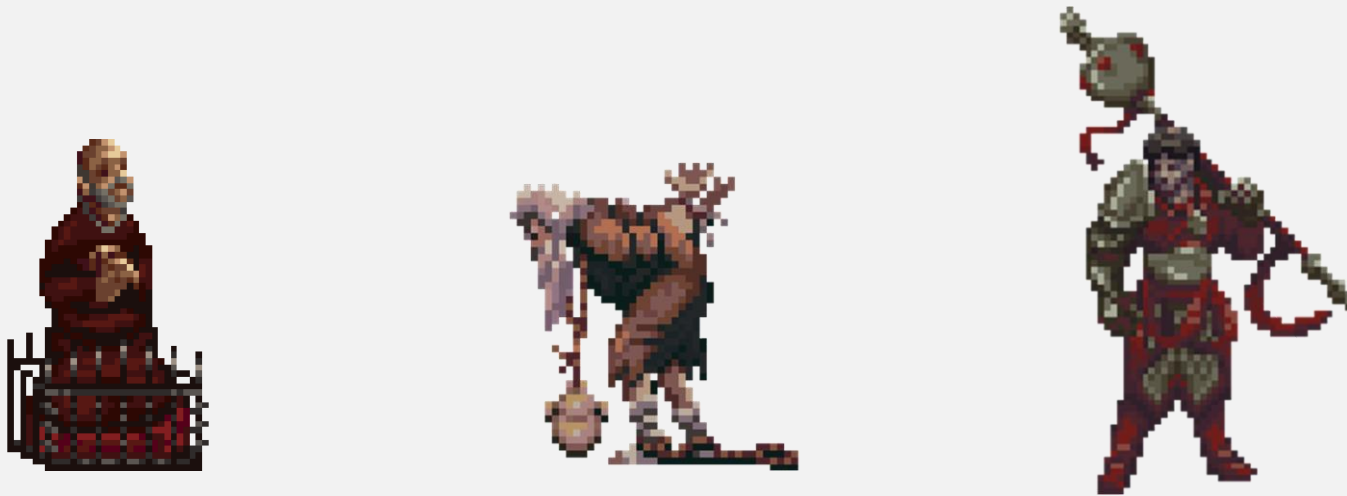
דמויות



הדמויות המשניות:

הדמויות המשניות במשחק הן דמויות שהשחקן פוגש בדרך וכוללות אנשי דת, פשוטי עם ולוחמים.

דמויות אלו בדרך כלל מספקות רמזים לגבי המצב הדתי והחברתי, ולעיתים מציעות עזרה לשחקן או מבקשות ממנו לבצע משימות עבורן, כל אחת עם סיפור אישי ומניע משלה.



רוב הדמויות במשחק **קבועות** מבחינת זהותן, אך הן עשויות להשתנות במהלך המשחק בהתאם להחלטות השחקן. דמויות המשנה עשויות להיחשף כמעוותות יותר, או לשנות את גישותיהן כלפי השחקן כתוצאה מההתקדמות בסיפור.

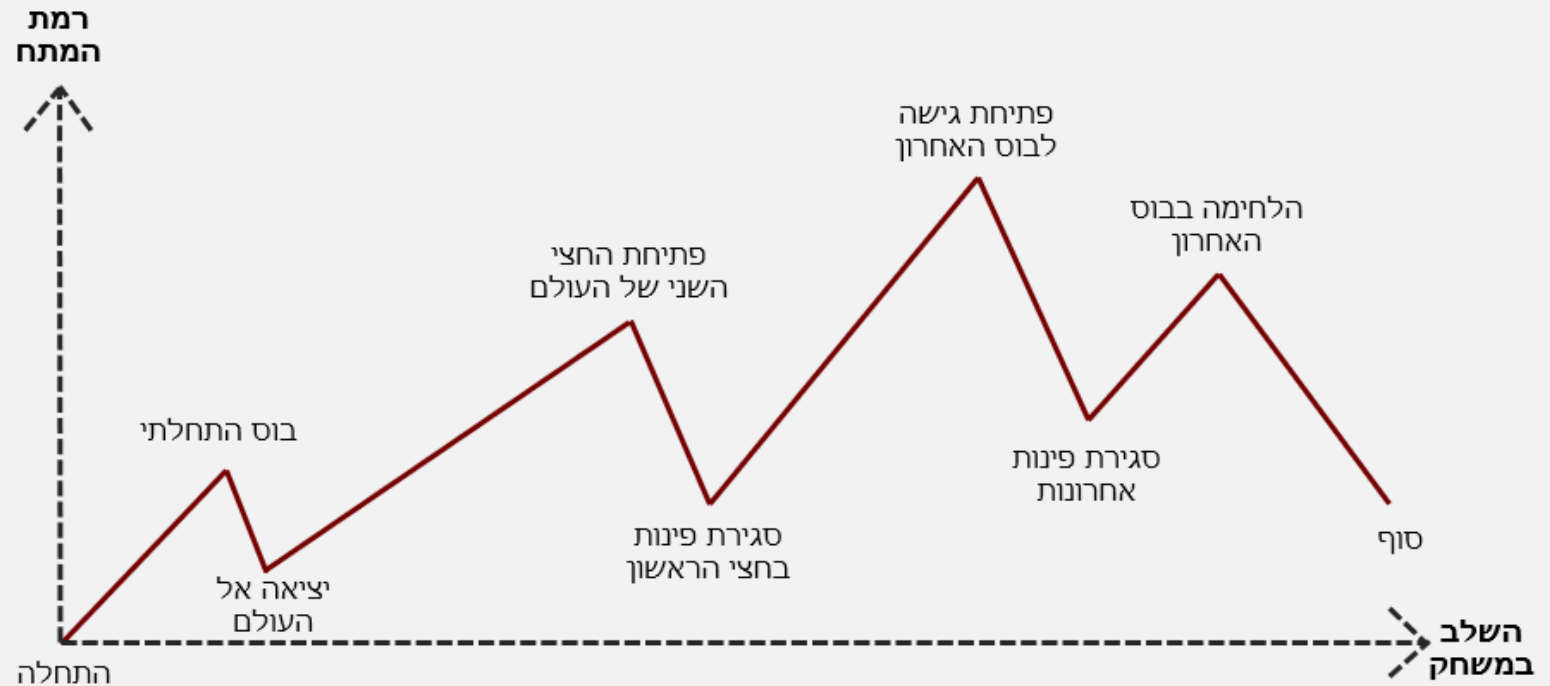
דמויות רבות במשחק **אינן פועלות לפי רצון חופשי**, אלא הן משדרות תחושת כפייה. הן נשלטות על ידי מערכת אמונות מעוותת, שמביאה אותן לפעול מתוך מניעים כביכול דתיים כחלק מהסבל וההרס שמאפיינים את עולם המשחק.

דמויות



העלילה המרכזית במשחק סובבת סביב דמות השחקן, The Penitent One, נזיר חסר זיכרון אודות העולם כפי שהוא. ממלכת Cystodia מצויה במצב של אובדן מוסרי, ומטרת השחקן היא לחפש כפרה על חטאיו ולהציל את העולם.

הקשת הדרמטית של המשחק נראית כך:



במשחק, השחקן יכול להשפיע על דמויות המשנה דרך החלטותיו במהלך המשחק, ולעיתים גם להחליט אם לעזור או להזיק להן.

השפעות אלו עשויות להוביל לשינויים בהתפתחות הסיפור ולסופים שונים, כך שלבחירות השחקן יש תפקיד מרכזי על התוצאה הסופית של המשחק.

עלילה



כוחות הטבע:

ב-BLASPHEMOUS, חוקי הטבע מעוותים בדרכים שונות:

- הדמויות והעולם משתמשים בכוחות על-טבעיים שמקורם בתפילה או פולחנים שמביאים לתוצאות קסומות.
- אויבים רבים בעולם הם יצורים מעוותים, שנוצרו כתוצאה ממחלה או שינויים גנטיים שנגרמו על ידי גורמים על-טבעיים.
- בעולם מסתובבות רוחות רפאים, דבר שמעיד על עיוות בתהליך הטבעי של מעבר הנפשות.
- באזורים מסוימים הזמן לא מתקדם בצורה רגילה, וחלק מהמיקומים תקועים במעין לולאת זמן או מצבים סטטיים שאינם משתנים.

גיאוגרפיה:

הגיאוגרפיה ב-BLASPHEMOUS מציגה עולם פתוח שמחולק לאזורים שונים הבנוי כמבוך, כשבין האזורים יש חיבורים סודיים או נתיבים חסומים שנפתחים רק עם התקדמות השחקן.

באזורי המשחק משתקפת סביבה דיסטופית - כשכל אזור עשוי להיות מבנה עתיק, עיר חורבה, או אזור טבעי, שנראים פגועים או עיוות של מה שהיו פעם.



העולם





היסטוריה:

ההיסטוריה ב-*Blasphemous* מתמקדת בעולם שבו דת מעוותת ושלטון דתי קפדני בו שואפים לשמר את הקללה בשם "הנס".

העולם מלא בסמלים דתיים, פולחנים חמורים ועונשים עצמיים מציפים את התרבות כדי לשמור על המאמינים בתודעה של חטא והיטהרות.

ניכרת השפעה של הזרם הקתולי הספרדי על עיצוב ההיסטוריה במשחק - עקב הדגש על פולחן דתי קיצוני, סבל והקרבה.

כלכלה:

בעולם של *BLASPHEMOUS*, הכלכלה משקפת חברה פגועה שבה שלמשאבים שבה יש משמעות סמלית ורוחנית.

TEARS OF ATONEMENT משמשות כמטבע העיקרי, דבר המדגיש את חשיבות הסבל והגאולה. בנוסף, סוחרים מציעים פריטים כמו שרידים מקוללים וחפצים מתקופות מפוארות, המשקפים את הרגרסיה החברתית.

הכלכלה מבוססת על עוני, הקרבה וערכים רוחניים מוקצנים, שמשלבים באופן אחיד עם אוירת המשחק.



העולם



החברה:

החברה ב *BLASPHEMOUS* מקולקלת ומוכת סבל, נשלטת על ידי דת כוזבת וסגידה ל"נס". תושבי הארץ חיים בפחד, עוני וסבל, כשהקרבה עצמית נחשבת לשיא האמונה.

המעמדות מבוססים על דבקות דתית, והחברה מתפרקת תחת דוקטרינות קיצוניות שמותירות את האנושות לכודה במעגל של עינויים וגאולה בלתי מושגת.



פוליטיקה:

הפוליטיקה ב *BLASPHEMOUS* נשלטת על ידי דת כוזבת וקיצונית, ללא הפרדה בין דת לשלטון. מערכת זו מבססת את כוחה על אמונה עיוורת ב"נס" ומשתמשת בפחד, עונשים וטקסים כדי לדכא את תושביה. השלטון הריכוזי מנצל את האמונה והסבל של ההמונים כדי לשמר את שליטתו.

העולם



העולם



○ **השחקן לומד על מרכיבי עולם המשחק** דרך שילוב של חקירה, ושימת לב לפרטים סביבתיים.

המידע נחשף באופן עקיף דרך תיאורי פריטים שנאספים לאורך המשחק, דרך שיחות עם דמויות ודרך האסתטיקה הוויזואלית של הסביבות - פסלים, ציורים, ומבנים שמספרים את סיפור העולם.

○ **המרכיב הבולט ביותר שתורם לייחודיות המשחק** הוא השילוב בין היסטוריה טראגית לעיצוב הגיאוגרפיה.

הסבל והכאב משולבים לא רק בסיפור הוורבאלי, אלא גם במראה של הדמויות, המבנים, והאויבים - מה שיוצר חוויית משחק ייחודית ובלתי נשכחת.

המרכיבים שתורמים ביותר לייחודיות של *BLASPHEMOUS* לעומת משחקים דומים הם:

1. עולם: העולם המעוות והדיסטופי של *CVSTODIA* עם אסתטיקה דתית אפלה והיסטוריה עשירה, מהווה את הבסיס לחוויית המשחק הייחודית.

2. רגשות: המצב הטרגי של הממלכה והעלייה בכוחו של השחקן מעוררים בשחקן רצון לעזור ולהרגיש אחראי להצלת עולם המשחק.

3. סיפור-רקע: האופן הייחודי בו הרקע מתגלה בהדרגה דרך חקירה ותיאורי הפריטים תורם לשכבות העומק של המשחק.

השילוב בין עולם מעוצב לפרטי פרטים, דמויות ייחודיות, ואווירה רגשית אפלה מיחד את *BLASPHEMOUS* בז'אנר שלו.

סיכום



תודה על ההקשבה!